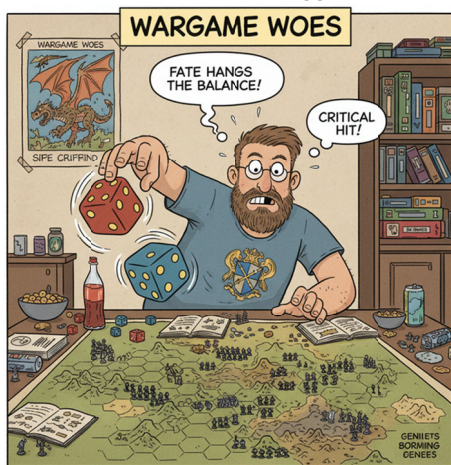


## Elementi di lessico “warghemaro”

Ho pensato di proporre un dizionarietto di lessico per giocatori di *wargame* (warghemari) prima di estinguermi. Sono i termini più utilizzati in questi giochi, termini che oggi molti conoscono (masticando bene l'inglese) ma che molti curiosi forse vorrebbero capire meglio.

Naturalmente queste sono le mie versioni, uscite da decenni di traduzioni (molti potrebbero obiettare su alcuni termini adoperati tipo gruppo invece di ammassamento), basta capirsi. In qualche caso darò anche l'equivalente francese, per chi legge i regolamenti transalpini (dovrei farlo anche con lo spagnolo ormai, ma diverrebbe un libro). Troverete i giochi additati come esempio alquanto arcaici; purtroppo e dai quei regolamenti che i termini sono derivati e sono stati tramandati da dado a figlio.

La base di questo lavoro è rappresentata dal classico lessico SPI di Jim Dunnigan *The Complete Wargames Handbook* ed. 1997-2005 ripreso da Casus Belli Magazine n. 8 e 9 (Frédéric Armand) con molte altre aggiunte.



**Abstraction** : astrazione – concetto chiave del wargame dove procedure complesse legate ad eventi storici sono semplificate e rese astratte con meccaniche di gioco. A volte funzionano.

**Activation** : Attivazione: la meccanica di gioco in base alla quale il giocatore determina quali delle sue unità muovono e combattono.

**Advance after combat** : avanzare dopo un combattimento. Spostamento di una pedina o un Gruppo (trad. di *Stack*) che si fa dopo aver vinto un combattimento. Non è mai un movimento regolare (non avviene mai nelle fasi di movimento, ma in quella di combattimento); chi avanza non spende alcun punto movimento (MP).

Questa mossa può essere fatta solo dall'(dalle)unità che ha vinto il combattimento, che era adiacente a chi ha lasciato libero il suo esagono (perché eliminato o ritiratosi). Ovviamente si avanza se il terreno è percorribile, mai se è impraticabile (es. mare, se non siete un battello, oppure un fiume senza ponte).

L'avanzata deve essere dichiarata subito alla fine del combattimento, a volte si limita ad un esagono, altre va più lontano in relazione alla via di ritirata del nemico sconfitto.

Conviene? Certo, ma attenzione a non infilarvi tra due pedine nemiche rimanendo circondati sui fianchi (può costare caro quando agisce l'avversario).

**Administrative capacity** : capacità amministrativa. È un'espressione numerica della capacità amministrativa di un comando o uno Stato maggiore (HQ). In pratica chi lo ha usato (Zucker OSG in Napoleon at Bay, poi dismesso) intendeva una “velocità di pensiero” da parte degli ufficiali per organizzare i movimenti, i combattimenti e i rifornimenti.

**Air attack strenght** : è un valore di potenza di fuoco aria-aria. Valore che esprime la potenzialità d'attacco e combattimento aereo contro aereo. La potete trovare in giochi operativi o tattici dove l'aviazione è trattata in dettaglio (es. Sixth Fleet - SPI o Drang Nach Osten – GDW e i giochi della loro serie Europa).

**Air combat strenght**: come sopra. Un valore che indica la potenza d'attacco e di difesa degli aerei.

**Air combat phase** : fase di combattimento d'aviazione. La parte del turno di gioco durante la quale si combatte con gli aerei. In genere precede i combattimenti a terra.

**Air defense strenght** : potenziale difensivo aria-aria. Esprime le capacità difensive di un'unità d'aviazione contro altre unità simili nemiche.

**Air defense unit** : unità di difesa anti o contra-aerea. Unità la cui principale funzione è quella di proteggere le unità di terra e di combattere le forze aeree nemiche (missili e droni inclusi ma soprattutto la DCA o Difesa Contraerea).



**Air interdiction** : interdizione aerea. È una meccanica secondo la quale l'aviazione (o ciò che la rimpiazza in astrazione, tra le regole, tipo un punteggio consumabile) può interferire con il movimento nemico o sui rifornimenti. Giochi in cui si utilizza sono ad es. Hof Gap (SPI) e Panzergruppe Guderian.

**Air interdiction phase** : la fase d'interdizione aerea, ovvero la parte del turno in cui l'aviazione può eseguire missini d'interdizione.

**Air movement phase** : fase di movimento aerei o la parte del turno di gioco in cui muovono le unità aeree.

**Air lift** : trasporto aereo di unità terrestri. Si trova in quei giochi dove esiste la possibilità di trasportare truppe dalla terra al cielo e poi vice versa.

**Air lift capacity** : capacità di trasporto aereo. Valore che indica la capacità di trasportare truppe via aria (espresso in

punti forza o PF / SP) in un dato periodo di tempo. La "Air-lift capacity" non deve essere confusa con il numero di unità che possono prendere posto dentro una pedana aerei.

**Air range allowance** : distanza (raggio) d'azione di una unità aerea. Il numero totale di esagoni che un'unità aerea può percorrere (solo andata) durante il suo movimento.

**Air movement allowance** : il potenziale di movimento di una unità aerea ovvero il numero di esagoni (andata e ritorno) che può percorrere una unità aerea durante la sua fase di movimento

**Airborne unit** : unità aviotrasportata. Unità aerea capace di atterrare sul territorio (anche nemico) sia per trasporto (alianti), sia paracadutando le truppe. (giochi sul D-Day)

**Air landing unit** : unità aviotrasportata ma non paracadutisti. In genere in grado di catturare ed occupare gli aeroporti nemici atterrando con i propri mezzi.

**Airmobile unit** : unità trasportate in elicottero o che combattono in elicottero. (es. la 1<sup>a</sup> divisione Aeromobile statunitense di cavalleria che combatté in Vietnam.

**Air supply** : rifornimento aereo. Tecnica di rifornimento eseguita paracadutando rifornimenti (materiali e viveri) dal cielo o sbarcando le stesse cose in aeroporti.

**AM o activation marker** : Fr. MA (marker di attivazione): un chit (che corrisponde ad una unità o ad un evento) parte del gruppo di AM, utilizzato nella meccanica di attivazione.

**AM Pool**: un contenitore opaco utilizzato per contenere i chit AM e altro, da poter estrarre casualmente.

**Ammunition point** : punti munizione. Tenere il conto delle munizioni consumate dall'artiglieria o da altre unità è una meccanica tipica dei giochi tattici molto dettagliati: Campaign for North Africa (SPI) dove il consumo delle munizioni è molto importante; To The Green Field Beyond, gioco sulla battaglia di Cambrai nel 1917; anche in giochi di combattimento aereo come Air Force o navali come Bismarck (Avalon Hill – AH).

**Anti-Aircraft unit D.C.A.** : difesa contraerea, spesso abbreviata in A.A. o con il termine Flak (abbreviazione tedesca che stava per *Flugzeugabwehrkanone* (cannone contraereo).

**Anti-Tank unit** : unità controcarri. Unità il cui compito principale è distruggere carri armati. In tedesco Pak o *Panzerabwehrkanone*. Si trova più facilmente nei giochi tattici come il celebre ASL (figlio di Squad Leader).

**Armored Unit** : mezzi corazzati. Unità che muovono e combattono su carri armati.

**ASL – Advanced Squad Leader** . Una religione più che un wargame.

**Asset** : termine intraducibile e puramente tecnico militare. Indica le unità da combattimento, quelle non da combattimento, quelle di rifornimento ecc. che un comandante ha a sua disposizione. (es. Aerei ecc.)

**Attack supply** : rifornito per l'attacco. È il rifornimento di una particolare unità che le permette di andare all'attacco. Lo trovate in Panzerarmee Afrika o Desert Fox.

**Attrition** : in francese *Guerre d'usure* ovvero logoramento. Procedura che tiene conto delle perdite NON da combattimento (marce sfiancanti, malati, feriti, disertori ecc.) in

genere dettate dall'uso di tabelle apposite . Tipico della serie Campagne della OSG di Zucker ma anche presente in Third Reich di John Prados. In qualche antico wargame era anche definita come *Friction* (se da marcia).

**Attrition phase** : fase di logoramento. Parte del turno di gioco durante la quale si calcolano per perdite a causa dei fattori di logoramento. Vale a dire la parte del turno dove le unità perdono parte dei loro effettivi (a volte anche per mancato rifornimento o pessimo morale). C'era nel primo Napoleon At Bay (OSG).

**Autonomous force** : forza indipendente. Non è una formazione con un comando non subordinato, ma è una formazione non controllata da nessuno dei giocatori e capace di interagire con il gioco stesso.



**Baggage** : carrette bagagli. Sono unità mobili che servono in genere a rifornire le truppe (vedi Supply unit) e che possono dare punti vittoria se catturate.

**Battalion** : Fr. Bataillon. Battaglione. Unità composta da diverse compagnie (a seconda dell'arma o del periodo storico) più un Quartier generale (Staff o HQ).

**Battery** : batteria. Unità d'artiglieria della taglia di una compagnia (in personale) che comprende più pezzi tra obici e cannoni.

**Blast radius**: Fr. Rayon de souffle – rosa o raggio d'esplosione. La zona circolare, nei giochi misurata in termini di esagoni, al cui centro c'è il punto d'impatto di un proiettile, e che subisce gli effetti dell'esplosione di un obice, mortaio o altro genere di esplosivi (es. atomica).



**Blast strength** : potenza esplosiva. Valore numerico della capacità o efficacia di un'esplosione mirata ad un esagono bersaglio. Se l'esplosione tocca diversi esagoni in genere sarà meno efficace man mano che si allontanano dall'impatto centrale.

**Bombardment** : bombardamento. Combattimento a distanza con proiettili d'artiglieria o con bombe – missili provenienti dal cielo (aerei) su un dato obiettivo (bersaglio o Target). La tecnica particolare d'attacco dell'artiglieria prevede di colpire in base alla gittata (portata) dei pezzi sia bersagli adiacenti, sia lontani. (Molto spesso questa potenza di fuoco da bombardamento va distinta dal suo potenziale di combattimento).

**Bombardement strength** : potenza di fuoco da bombardamento. Valore che indica la capacità di un'unità

d'artiglieria (ma anche d'aviazione o navi da guerra - addirittura fanteria con mortai) di poter attaccare in bombardamento.

**Break down** : Fr. Dispersion, disgregazione. L'azione di sostituire un'unità maggiore (una divisione di fanteria ad esempio) scindendola nelle sue parti costitutive (es. reggimenti). Il suo contrario in genere sarà detto raggruppamento o ricomposizione. (regroupment, reconstitution).

**Brigade**. Brigata negli ultimi tre secoli unità militare formata da uno o più reggimenti assieme ad un suo HQ. Nei secoli XVII e XVIII poteva essere formata da due battaglioni o più ed un HQ.



**Camp** : accampamento. Località geografiche segnalate sulla mappa o vere e proprie unità dotate di valori di combattimento ma quasi sempre immobili.

**Case** : paragrafo delle regole, spesso indicato da un numero (a volte da lettere) che illustra una regola di gioco.

**Casualty (point)** : perdite. Valore numerico che indica le perdite subite (da un'armata su una traccia - o con un marker sotto l'unità per i PF persi dall'unità). Quasi sempre sono in relazione al potenziale di combattimento (forza - punti forza PF o SP) dell'unità che le ha subite.

**Cavalry unit** : unità di Cavalleria, che combatte a piedi o a cavallo. Più recentemente truppe leggere che combattono con piccoli mezzi blindati o veicoli da ricognizione.

**Charge** : carica. Può essere di cavalleria o di fanteria. Quella di cavalleria in genere inizia nell fase di movimento. Il termine può essere ambiguo e riferito ad una carica esplosiva in alcuni giochi tattici.

**Chit Pool** : insieme di pedine da estrarre casualmente da un contenitore opaco.

**CiC (Commander in Chief) o OC (Overall Commander)** : comandante supremo.

**Close assault** : il corpo a corpo (detto spesso anche *Melée*) che nei giochi tattici diventa un attacco speciale fatto da fanteria o genio per differenziarlo dal combattimento a fuoco.

**Cohesion Rating** : coesione (vedi efficienza). Valore numerico che misura morale, addestramento, comando, equipaggiamento e spirito di corpo di una unità, che influisce sul modo di combattere dell'unità stessa a piena forza e dopo aver subito perdite.

**Column** : Fr. Colonne, Ted. Kolonne. Può avere due significati : a) nel secolo XVIII - XIX l'equivalente di una divisione riferito al b) modo di marciare su strada in un solo rango. Era un tipo di formazione che presentava al nemico un fronte ridotto.

**Conflict simulation** : vecchio epiteto per i Wargame, giochi che rappresentavano (simulavano) quanto storicamente avvenuto in determinate circostanze. Con il tempo passò ad identificare giochi molto "più importanti" dei Wargame, fatti da tavoli di esperti tecnici o militari di carriera.

**Combat** (azione di combattimento). Scontro tra due avversari, attaccante e difensore in varie declinazioni diverse (a fuoco, corpo a corpo, inseguimento ecc.)

**Combat phase** : la Fase di combattimento probabilmente la fase più intrigante del Wargame nella quale i due giocatori lottano uno contro l'altro. Qualche tipo di combattimento può avvenire anche al di fuori di questa fase (es. cariche di cavalleria, travolgimenti, che in effetti non sono combattimenti, ma movimenti violenti).



**Combat strength** : la forza di combattimento (i punti forza PF o SP) è il valore sulle pedine che indica le potenzialità offensive e/o difensive in punti di combattimento o forza. La forma più comune di esprimere questi punteggi è quella degli *Strength Points* (SP) o punti forza (PF), soprattutto nei giochi dove i valori offensivi e difensivi sono unici.

**Combat result table** : CRT o tabella dei risultati di combattimento. Chi non conosce questa matrice, nata assieme al concetto di wargame? La tabella vi dà diversi risultati possibili in base al sistema di gioco e (dicono) fosse basata su un calcolo probabilistico (Tipo= più le forze che attaccano sono elevate, più aumenta la probabilità di annientare il difensore e vice versa; indirettamente più sono elevati i numeri di chi attacca, più aumentano le possibilità di avere proprie perdite). Un tempo le CRT si dividevano in **Soft** (con poche perdite e prevalenza di ritirate o disordine) o **Bloody** (con tante perdite e prevalenza di eliminazioni dal gioco). La CRT rimane, probabilmente, la variabile più conflittuale con la narrazione storica.

**Combat results** : i risultati del combattimento (talora *Outcomes*). Dicono cosa accade dopo aver letto sulla tabella gli incroci tra le variabili dei rapporti di forza in campo, con l'aleatorietà di un tiro di dado/dadi. Ogni sistema di gioco ha spesso chiamato in modo molto diverso le varie opzioni, ma alcune sono rimaste universali. Di seguito una lista, incompleta, di vari tipi di risultati:

**Attacker (Units) Eliminated (Ae)** : eliminazione delle unità attaccanti, tutte quelle che hanno partecipato al combattimento sono tolte dal gioco. In qualche sistema possono essere ricostruite fuori mappa (vengono a mente Third Reich (Avalon Hill): Road To the Rhine (GDW).

**Attacker (Units) Retreat (Ar)** : ritirata delle unità che attaccano di almeno una casella (esagono).

**Attacker (Units) Disrupted (ADIS)** : tutte le unità che hanno attaccato sono andate in disordine. In generale significa che devono essere riordinate, non muovono nella fase di movimento (a volte altre penalità come una

forza ridotta a metà nella prossima fase di combattimento).

**Attacker (Units) Loses (A1, A2 ecc.)** : indica le perdite numeriche da sottrarre alla loro forza iniziale (da segnare con marker) o indica se devono essere girate sul dorso perdendo un livello (**Step** o Fr. Pas de perte) di forza. A volte si può scegliere se convertire le perdite in esagoni di ritirata.

**D** = tutte le voci precedenti, ma riferite ai Difensori.

**Exchange (EX** - arcaico Attacker parity elimination) = forse il più controverso dei risultati, dato che capitava in condizioni di equilibrio tra forze. Le unità in attacco devono "sacrificare" un numero pari (o superiore se non è possibile il pari) di PF a quello del difensore (in generale senza tener conto dei modificatori, terreno ecc.)

A volte si trovava una **One-Half** (o altra frazione) Attacker Parity Elimination con la quale l'attaccante perdeva metà del valore delle sue unità attaccanti.

L'Exchange (Ex) più diffuso sarà emendato in "le unità in difesa più deboli in PF saranno eliminate" mentre la forza più importante dovrà perdere pari numero di PF oppure un numero di unità di forza almeno pari a quello del difensore eliminato.

**Engaged (Eg.)** : Fr. Engagé. Ingaggiate. Le forze coinvolte restano "agganciate" in combattimento e dovranno combattere nuovamente nel turno successivo. In alcuni giochi subiscono pari perdite (Bulge - Avalon Hill) o Blitzkrieg. Il termine affogherà nel comune **No Effect** o nessun effetto, che non prevede alcuna perdita.

**Contact (Cn)** : Contatto. Alcuni giochi antichi prevedeva solo che le forze avversarie si "scoprirono" vicendevolmente senza alcun altro effetto negativo.

**Counterattack (Ca)** : in alcuni giochi indica Contrattacco. Le forze del difensore devono immediatamente contrattaccare (diventare attaccanti) anche con un rapporto di forza non favorevole.

**Pinned (Pn)** o **Suppressed (Sp.)** : immobilizzati o bloccati (Pinned) o resi non operativi (Suppressed, Fr. effacé). Le unità con questo risultato diventano immobili. Termine in uso nei giochi tattici dove il risultato è un quasi-sinonimo di Disordine (Disruption).

**Panicked (Pk)**: più che in preda al panico, sono unità fuori controllo (del giocatore). Nei giochi ambientati in periodi più antichi si preferisce il seguente.

**Routed ( Rt)** : Fr. Déroute ovvero in Rotta. In genere sono unità che devono eseguire una lunga ritirata, più spesso in disordine (quasi una fuga) in una direzione stabilita dalle regole. Un tempo ritenuto meno grave di fuori controllo, ma peggio di in disordine.

**Combat Supply** : rifornito per il combattimento. Situazione specifica del rifornimento per unità, che permette loro di attaccare e di difendere a piena forza.

**Combat units** : unità da combattimento nei giochi spesso definite **Counter** (contatori) da tradurre in pedine (Fr. Pions, Sp. Fichas). Sono tipi di pedine in grado di muovere e ingaggiare combattimenti. In pratica sono l'opposto di unità fisse come le *Fortress Units* o unità da fortezza (guar-

nigioni) che quasi mai si muovono o escono dalle mura. Si differenziano anche dalle *Supply Units* che sono pedine per i rifornimenti.

**Command control** : unità in comando (e qui ci sarebbe da scrivere un libro). È una fissa degli statunitensi (come se l'arte militare l'avessero inventata loro). In sintesi per gestire la complessità e l'incertezza del campo di battaglia, fino dai tempi dell'Età della Pietra, dovete creare una chiara catena di comando (*Command*) e sistemi per monitorare e dirigere le operazioni (*Control*). Tradizionalmente centralizzato, oggi tende più verso un "Mission Command" (comando decentrato, evidente ritorno al Medioevo), dove gli obiettivi sono chiari, ma l'esecuzione è flessibile. In genere al Command & Control si associano anche Comunicazioni (C3) ed i (Intelligence) per avere **C3i** (famosa rivista fondata da Rodger B. MacGowan nel 1992). Sulle ultime due C e sulla i "casca l'asino" per i periodi storici precedenti il XX secolo.

**Command (In - Out)** : unità in comando o fuori comando. In generale le unità in comando possono muovere e combattere senza impedimenti. Quelle *Out-of-Command* no, ma si possono difendere senza penalità.

**Command Radius** : distanza di comando o anche raggio del comando. La distanza entro la quale un leader mantiene in comando le unità.

**Communications, line of (LOC)** : linea di comunicazioni (LDC). È un tracciato, libero da influenze nemiche, che si traccia a partire da un punto particolare (es. una fonte di rifornimento) e prosegue sulla mappa di solito lungo le strade. Molto articolata nei napoleonici di Zucker (serie Campagne).

**Company (Coy)** : compagnia unità che conta due o più plotoni e un suo HQ.

**Consolidation** : consolidamento. Azione che può esprimere due concetti : a) inglobare due o più unità di rango inferiore in una più importante o b) inglobare un comando inferiore sulla traccia di un superiore (es. Bonaparte in Italy OSG).



**Continuous line** : line o meglio fronte continua. Fatta di esagoni o/e di unità controllate da unità amiche.

**Continuous Turn** : turno indefinito. Quando il turno non ha una fase di Fine turno e continua fino a che il giocatore attivo non esaurisce le sue azioni.

**Controlled Hex** : esagono controllato. Esagono sul quale una unità esercita o un controllo effettivo (perché lo occupa

fisicamente) o tecnico (perché si trova nella sua zona di controllo – vedi).

**Corps** : **Corps d'armée** : corpo d'armata. Una grande unità fatta di due o più divisioni e di un HQ, più diverse unità minori aggregate al Corpo (servizi, artiglieria, genio e pionieri, pontonieri, battaglioni autonomi mitragliatrici o blindati ecc.) La sua caratteristica principale è di essere logisticamente indipendente come una piccola armata (ha un Parco = officine e ricambi d' artiglieria e spesso Treno e Sanità). La sua adozione risale alla Grande Armée di Napoleone del 1805.

**Counter** : Fr. Pion. pedina

**Covering terrain** : ripari o terreno con ostacoli. Un tipo di terreno che fornisce protezione contro i tiri e l'osservazione nemici. Il termine è tipico dei giochi tattici.



**Defender** : difensore. Giocatore o sue unità che sono soggette ad un attacco.

**Defense strenght** : forza o potenziale difensivo. Valore numerico (un tempo era il valore centrale dei tre sul fondo della pedina) che esprime la capacità difensiva di una pedina o unità.

**Demoralization** : demoralizzazione. È uno stato che riguarda un'unità, ma può riguardare anche un'armata o una Nazione. Accade soprattutto se si subiscono troppe perdite facendo calare il morale. Se si parla di armate la demoralizzazione spesso influisce negativamente sui movimenti e sulle procedure di combattimento.

**Demoralization level** (meglio limite soglia – *Threshold* - di demoralizzazione): in genere è un valore numero (a volte in una traccia) oltre il quale unità, armate o Nazione si demoralizzano: in genere misurato in termine di perdite nelle operazioni.

**Depot** (Fr. Dépôt). Deposito, magazzino. Unità che rifornisce i combattenti. Il Deposito era anche la caserma sede di una unità (es. reggimento) dalla quale si reclutava e da dove originavano i Quadri (reclute), nei wargame spesso definiti Rimpiazzi (vedi Supply unit). Nei sistemi Campagna OSG i magazzini principali sono detti *Centri Operativi*.

**Depletion** : esaurimento. È lo stato di una unità che possiede materiali e personale in via di esaurimento, numerico o fisico. Si può uscire dallo stato grazie ad una procedura di riabilitazione.

**Die Roll (DR)** : tiro del dado – d6 se ha 6 facce, d10 se ne ha dieci ecc.

**Designation** : il nome militare dell'unità. Ad esempio 42<sup>a</sup> divisione di fanteria.

**Differential** : differenziale. La differenza che si ottiene sottraendo la forza di un'unità o gruppo d'unità dai suoi avversari. È un'alternativa al calcolo del rapporto di forza. Anche questo valore fa riferimento ad una tabella di risultati da combattimento.

**Direct Fire** : fuoco diretto. Nei giochi tattici è un tiro che ha una traiettoria tesa contro un obiettivo avversario visibile. (Soprattutto artiglieria – cannoni).

**Disorder** : disordine. Termine ambiguo. In alcuni giochi ha una connotazione particolare tipo la perdita di coesione di una unità (anche qui a volte la pedina viene capovolta). È lo stato più comune e "leggero". Rappresenta la perdita di coesione tattica dovuta al terreno difficile o a un fuoco nemico non letale (lo trovate nel sistema *Great Battles GMT*). In altri sistemi sinonimo di Disorganizzazione o *Disruption*.

**Dismounted** sinonimo di appiedati. Si riferisce a truppe che combattono dopo essere scesi da cavallo (es. dragoni) o da veicoli militari che li trasportavano. Contrario di *Mounted*.



**Disorganization**: disorganizzazione. Riguarda spesso la perdita di capacità operativa, legata alla fatica, alla perdita di effettivi o al caos logistico. Spesso sinonimo di disordine. (si trova nella serie OCS della MMP).

**Display** : foglio in cui si schierano unità o si segnano informazioni e valori utili al gioco. Dette anche *Mat*.

**Disruption** : letteralmente parapiglia. Rappresenta una rottura seria della catena di comando o del morale. L'unità è fisicamente presente ma incapace di agire in modo coordinato (si trova anche in ASL).

**Diversionary attack** : attacco diversivo. Un attacco che ha come maggior obiettivo di attirare su di sé il massimo dello sforzo difensivo nemico, in modo che un attacco principale possa avere maggiori possibilità di riuscita. Spesso, tuttavia, utilizzato nei giochi dove l'attacco è obbligatorio per impegnare unità nemiche adiacenti.

**Division**. Divisione. L'accezione più comune riguarda una grande unità composta da due o più brigate ed un HQ (un tempo anche reggimenti). Nei secoli precedenti il XX una divisione era anche una piccola unità formata da due squadroni di cavalleria o due compagnie di fanteria.

**DRM (die Roll Modifier)** Significa "modificatore al tiro del dado", addizione o sottrazione numerica al risultato ottenuto con il dado/i.

**Dummy Unit**: Fr. Leurre, unità fittizia (zimbello). Assomiglia ad una unità in mappa ma serve solo ad ingannare l'avversario.



**ECM (Electronic Counter Measure)** : contromisura elettronica. Tecnica che consiste nell'utilizzo di mezzi di disturbo o false comunicazioni per confondere i radar o altri dispositivi di Intelligence.

**Effectiveness Rating**. Valore d'efficacia. Valore numerico che esprime il grado di efficacia al combattimento di un'unità. Dipende da addestramento, esperienza, rifornimento ed è diverso dal concetto di morale. Si avvicina più alla cosiddetta **Coesione**.

**Efficiency** : efficienza una meccanica di gioco (sistema GBACW) che determina la frequenza d'attivazione delle divisioni di un corpo nel singolo turno.

**Engineer Unit** : unità del genio (zappatori, minatori, pionieri, pontieri ecc.) La loro principale funzione è quella di appoggiare le unità amiche riparando strade o creando attraversamenti di ponti, campi minati ecc.

**Entry Cost** : costo in punti movimento (MP) necessari per entrare in un esagono. Spesso riferito all'arrivo di rinforzi in un determinato esagono di strada (**Entry Hex**).

**Environment** : teatro bellico. La sfera fisica entro la quale si svolge l'evento di gioco (es. terra, mare, aria, spazio).

**Exit cost** : costo in punti movimento (MP) necessari per uscire da un esagono. Sovente riferito all'uscita da zone controllate dal nemico.



**Face-value** : valore facciale. Così si definiva un valore impresso su una pedina che magari poteva variare durante i turni a causa di perdite ecc.

**Facing** : (Fr. Placement) orientamento. La direzione verso la quale l'unità si dirige (lato o angolo d'esagono) per muovere e/o combattere. Comune nei giochi tattici.

**Fatigue** : spossatezza. Situazione che può indicare uno stato di un'unità, oppure la necessità di un controllo del logoramento.

**Field of fire** : campo di tiro. Spazio entro il quale un'unità può direzionare gli effetti del suo fuoco.

**Fire Strength** : potenza di fuoco. Valore numerico attribuito spesso ad un'unità d'artiglieria o di armi che colpiscono a distanza (un tempo arcieri e balestrieri ad esempio).

**First Player** : primo giocatore. Sinonimo di giocatore con iniziativa o giocatore attivo.

**Fog of War (FOW)** : elemento astratto che simula la mancanza di *Intelligence* sul tipo e quantità di forze nemiche. Molti giochi hanno tentato diversi approcci a questo aspetto del combattere, spesso con risultati scarsi.

**Force** : termine ambiguo. Può indicare formazioni che muovono sulla mappa o il valore numero da combattimento di un'unità (PF o SP = punti forza). *Force Reduced* = spesso si usa quando la pedina è girata sul suo lato debole.

**Formations** : termine ambiguo. Formazioni possono significare genericamente forze che muovono sulla mappa oppure possono indicare specifici schieramenti in battaglia (es. Linee, Colonne, Quadrati ecc.) La seconda accezione è riservata ai secoli XVI-XVII-XVIII e XIX.

**Fort – Fortress** : fortezza. Fortezza difensiva di solito già stampata sulla mappa o rappresentata da una "piazza"; permette a chi la difende di avere i valori difensivi aumentati (o i valori degli attaccanti ridotti che dà lo stesso effetto).

**Free Deployment** : schieramento libero. Il giocatore può schierare le sue unità a sua discrezione. Si contrappone agli schieramenti fissi o *Set-up*.



**Game Map** : mappa o tabellone del gioco.

**Game Turn** : turno di gioco. Vedi anche Sequenza di gioco.

**General Rule** : regola generale. Principio generale di un gioco espresso in un breve paragrafo.

**General Supply** : normale rifornimento. Situazione di rifornimento che permette a unità particolari di essere operative giorno dopo giorno.

**Grain** : orientamento degli esagoni. Termine tecnico per progettisti di giochi. Se è Corto (*Short grain*) significa che le fila di esagoni paralleli corrono attraverso la porzione più stretta della mappa con gli esagoni che mostrano in alto un vertice (la punta). Se è Lungo (*Long grain*) corre attraverso il lato lungo della mappa con gli esagoni che mostrano in alto un lato. Molti giochi preferiscono il Corto perché diventa più facile attaccare lungo i due lati di vertice o "with the grain" con il difensore spesso in difficoltà.



**Grid** : griglia. Insieme di linee che creano caselle sulla mappa; comunemente esagonale, ma anche quadrata (alternata in quadrati e ottagoni in alcuni giochi IT – International Team ma italiani).

**Grognard** : termine francese (brontolone) entrato nel gergo del wargame. È sempre riferito a giocatori di lunga esperienza (di soliti anziani e panciuti); sinonimo di veterani dell'hobby. Era un soprannome che Napoleone dava ai soldati della sua Vecchia Guardia soliti a mugugnare anche in sua presenza.

**Ground support** : appoggio agli attacchi al suolo. Più frequente l'uso dell'aviazione con scopi tattici per appoggiare gli attacchi delle truppe amiche.



**Halved Force** : forza dell'unità dimezzata.

**Headquarter (HQ)** : quartier generale (QG) o anche *Staff* spesso sono unità sottintese nelle pedine dei comandanti o talvolta pedine reali, ma senza forza di combattimento. La loro perdita può generare penalità alle operazioni del giocatore (soprattutto quando hanno anche un valore logistico - rifornimenti).

**Hex** : abbreviazione di esagono.

**Hexside** : uno dei sei lati di un esagono.

**Hex Number** : numero di riferimento di un esagono. Quasi tutti i giochi con la mappa ad esagoni li numerano con quattro cifre per facilitare i riferimenti. Qualche gioco Ava-

Ion Hill aveva riferimenti fatti con lettere e numeri (tipo scacchi).

**Holding Area/Box** : zona o casella di raggruppamento. In genere stampata sulla mappa per contenere pezzi eliminati o in attesa di essere inviati in mappa.

**I**

**Indirect Fire** : nei giochi tattici indica un tiro a parabola contro un bersaglio osservato da un'altra unità diversa da chi spara; in pratica è un tiro che non deve rispettare i dogmi della linea di tiro (LOS).

**Initiative** : termine ambiguo. Iniziativa può significare l'abilità di un giocatore di giocare prima dell'altro (o degli altri) oppure può essere un valore numerico proprio di un comandante che può servire per eseguire test (muovere per iniziativa).

**Interdiction** : tiro d'interdizione o attacco d'interdizione. È la possibilità di attaccare le linee di comunicazione nemiche, con l'uso di artiglieria o aviazione.

**Involved Unit** : unità che partecipa direttamente ad un'azione di gioco.

**Infantry Unit** : unità di fanteria. Unità dove la forza principale sta nell'essere equipaggiata da armi individuali. Un tempo si spostava a piedi, oggi è più spesso Meccanizzata o Motorizzata. Un tempo si distingueva in Leggera (esploratori e cacciatori) e di Linea (fanteria comune).

**Isolated** : isolata. Unità che non ha linea di comunicazione, non rifornita e fuori comando. In genere accade quando l'unità è circondata da nemici o loro zone di controllo.

**L**

**Landing** : sbarco a terra da una nave. Si preferisce (stesso significato). Curiose anche le specializzazioni per scendere dagli aerei (*Deplane*) oppure dai treni (*Detrain*). Al contrario il salire sui mezzi fa (*embark* o *board* - navi), (*enplane* - aerei) (*entrain* - treni). Attenzione! Una *entraîneuse* (Fr.) non è una signorina che viaggia sovente sui treni, anche se fa pagare il pedaggio del tunnel.



**Leader** : leader o comandante. Pedine che rappresentano la posizione effettiva del comandante (o dei suoi subordinati) sulla mappa. Queste unità di solito non hanno capacità di combattimento, ma possiedono piuttosto la capacità di aumentare l'efficacia delle unità di combattimento (Bonus). L'effetto tipico delle unità leader è quello di aumentare la

capacità di movimento o di combattimento e di riordinare le unità che sono andate in disordine.

**Levels** : livelli. Nei giochi tattici le mappe spesso presentano altitudini differenti (colline, edifici ecc.). Sono spesso implicati nelle regole per la Linea di Vista o LOS.

**Line of Sight (LOS)** : Fr. Ligne de vue. Linea di vista (LDV) una retta tracciata da un'unità che fa fuoco e una bersaglio. La linea può essere "libera" o interrotta da ostacoli (altre unità o terreno che blocca come bosco ecc.)

**M**

**Mechanized Unit**: unità meccanizzata. Unità la cui gran parte si sposta su veicoli blindati da trasporto.

**Melee Combat** : combattimento corpo a corpo o ravvicinato (spesso citato anche come *Shock Combat*). Nella variante corpo a corpo è associato all'uso di armi da taglio (spade e/o baionette ecc.); il combattimento ravvicinato prevede anche la possibilità di far fuoco (es. cannoni che fanno fuoco ad alzo zero) o di usare granate a mano e fucili mitragliatori.

**Missile Unit** : unità da tiri a distanza. Sono gli arcieri, balestrieri, artiglieri, Bombarde, giavellotti, lance e fionde.

**Motorized Unit** : unità motorizzata. Unità la cui gran parte si sposta su veicoli comuni da trasporto (autocarri).

**Mountain Infantry Unit** : alpini o fanteria da montagna. Unità addestrate a combattere in montagna. Le trovate in Narvik GDW e nei giochi operativi moderni con terreni montagnosi.

**Morale** : Morale. Valore numerico che riflette lo stato d'animo delle truppe, ovvero quanto sono disposte ad andare avanti nonostante lo stress e gli orrori della guerra. Nei giochi che utilizzano regole sul morale, il combattimento e le operazioni faticose non belliche (marce forzate, mancanza di rifornimenti, ecc.) abbasseranno il morale e, in ultima analisi, la capacità delle unità di funzionare al massimo livello. Di solito una vittoria o un periodo di riposo o la presenza di un leader potente ripristineranno il morale.

**Mounted Unit**: di solito si usa per unità a cavallo.

**Movement allowance** : capacità di movimento di solito espressa in punti movimento (MP). Valore che indica la distanza fino alla quale una unità si può muovere, tenendo conto delle diverse difficoltà del terreno (costi del terreno con riferimento base il terreno pianeggiante o *Clear* che costa 1 MP; ovvero 1 MP = 1 esagono).

**Movement point (MP)** : punti movimento, vedi sopra.

**O**

**Operations Points (OP)** : punteggio numerico di punti operativi (talora detti AP o punti amministrativi o Risorse) che si usano (spondono) per fare azioni nel gioco. I giochi classici che li usano erano quelli con turni indefiniti; nei giochi Card-Driven sono sulle carte che si giocano.

**Opponent** : avversario. L'altro giocatore che sta davanti a voi.

**Opportunity fire** : fuoco d'opportunità. Nei giochi tattici accade quando il nemico entra nell'area di fuoco di un'unità ed è colpito mentre sta muovendo.

**Order of Appearance** : ordine d'ingresso delle nuove unità (i Rinforzi) con specificato l'esagono d'ingresso.

**Order of battle** : Fr. Ordre de bataille. Nel wargame per Ordine di battaglia s'intende una lista (Army List) di forze disponibili per uno scenario di simulazione storica. Militarmente l'ordine di battaglia era il modo di disporsi di un'armata prima della battaglia, ordine che era tenuto persino nello disporre l'accampamento alla vigilia.

**Order of Battle Sheets** : fogli stampati con l'ordine di battaglia. Molto spesso questi fogli avevano alcune caselle, accanto alle unità, su cui si segnavano le perdite mettendo una crocetta quando subivano perdite (in combattimento o non).

**Organic**: indica qualcosa (un'arma) in dotazione a un'unità. (es. *Organic Artillery Corp* artiglieria parte del Corpo d'armata).

**Overrun** : letteralmente travolgimento. Un attacco portato da forze talmente superiori da disperdere i difensori senza nemmeno combattere, permettendo di continuare il movimento.

**Owning Player** : il giocatore che gestisce una parte del gioco (es. unità).

**P**

**Phasing player** : giocatore di turno a giocare. L'altro/i sono i *non-phasing*. La distinzione è importante in quei giochi in cui il ruolo "attivo" cambia durante la sequenza di gioco.

**Platoon** : Fr. Peloton. Plotone = piccola unità composta da almeno due squadre di una decina di soldati.

**Plot** : piano. Utilizzata soprattutto nei giochi tattici è una descrizione dettagliata e scritta della mossa di unità, simultanea a quella dell'avversario (vedi *Wooden Ships & Iron Men* Avalon Hill).

**Point** : unità di misura di base dei wargame. I punti possono essere di movimento, forza, vittoria ecc.

**Production Center** : centro di produzione. Una pedina (o un'installazione sulla mappa usata per reclutare o produrre rifornimenti).

**Protection Strength** : forza o valore di protezione. Termine arcaico che indica la protezione offerta dal terreno al difensore che lo occupa. In alcuni giochi delinea situazioni più complesse. Ad esempio un carro ha una protezione difensiva diversa se colpito da cannoni o da missili.

**R**

**Rail capacity** : capacità, per turno di gioco, della rete ferroviaria del giocatore di spostare unità e/o fornire rifornimenti su rotaia. Misurato in punti di capacità ferroviaria.

**Rally** : riordino. Spesso è una Fase apposita della Sequenza di gioco e serve a riportare in buon ordine le unità disordinate, sbandate, disorganizzate ecc. Generalmente è condotto dagli ufficiali. A volte inteso anche come recupero, può prevedere la ricostituzione di unità grazie a rimpiazzi.

**Randomizer** : sistemi per avere valori casuali (dall'estrazione da un contenitore, ai dadi o alle carte).

**Random Events** : carte o tabelle che raccontano situazioni storiche che possono influenzare le operazioni. Talvolta

possono essere economici o politici, epidemie, fenomeni naturali eccezionali o anomali del meteo.

**Range allowance** : portata. Il numero di esagoni (in qualsiasi direzione) dove un'unità aerea (o il fuoco di un'unità di artiglieria o missilistica) può proiettare la sua potenza. La *Range Attenuation* invece è la regola che calcola gli effetti meno efficaci delle armi da tiro a distanza, che calano mano mano che la portata aumenta.

**Reinforcement** : rinforzi. Unità che non iniziano il gioco sulla mappa ma che entrano in turni successivi al primo. Si possono piazzare consultando una *reinforcement schedule* o direttamente piazzare su una *reinforcement track* (una traccia di solito comune alla traccia dei turni di gioco).

**Replacement** : rimpiazzo. Truppe fresche da incorporare in unità che hanno perso la loro forza originale. Spesso simulati da punti rimpiazzo che aumentano i PF delle unità indebolite o le fanno girare sul lato a piena forza.



**Retreat priority** : priorità della ritirata. Elenco in sequenza prioritaria dei tipi o delle condizioni degli esagoni in cui un'unità dovrebbe ritirarsi quando richiesta di farlo a seguito di un combattimento.

**Road movement rate** : movimento su strade. Il numero di MP spesi da un'unità che si sposta lungo le strade (da hex di strada ad altro analogo). Sulle strade principali a volte si spende solo mezzo punto movimento per esagono.

**Rout** : Rotta. Estremo grado di disordine e panico di una unità che si ritira in modo precipitoso quasi dandosi alla fuga.

**S**

**Scale** : scala di gioco. Include la misura degli esagoni, da lato a lato (scala geografica) e quella temporale (rappresentazione del tempo reale trascorso in un turno). La Scala militare, invece, misura il livello di dettaglio della mazzazione storica di un evento storico:

o **Tactical** - tattico. Il livello tattico include il confronto tra singoli soldati (con turni di qualche secondo – tipico dei *Role Playing*) fino a 30-50-1000 uomini, con esagoni di 100-200 m e turni di mezzora- 1 ora. Se si arriva a manovrare reggimenti o brigate, con esagoni di 500-700 m e turni di un'ora o più si parla anche di livello *Grand Tactical*. È il livello tipico per simulare le Battaglie.

o **Operational** – operativo. Qui si manovrano Grandi Unità (divisioni – corpi o armate) e dove prevale l'aspetto strategico, pur rimanendo un po' di tattica. (Si distribuiscono le risorse su scale più ampie).

o **Strategic** – strategico. , il livello di gioco più astratto che coinvolge spazi (aree) o esagoni di svariati chilometri con tempi di turno che variano da mesi ad anni. A questo livello un giocatore può gestire nazioni, diverse armate o flotte includono temi di natura politica ed economica.

**Scenario.** È una descrizione completa di una parte della battaglia o campagna pronta per essere simulata. Spesso i giochi hanno vari scenari, dai più semplici (introduttivi al gioco) ai più complessi. Alcuni sono anche ipotetici (inventati) e sono definiti “*What if*” (Fr. Et si) ovvero come un “cosa sarebbe successo se?”. Lo scenario elenca le unità da schierare all’inizio o **Set Up**, l’arrivo dei rinforzi e alcune regole speciali, assieme alle condizioni di vittoria.

**Sequence of Play :** sequenza di gioco. Sarebbe meglio tradurla come Sequenza di un turno di gioco ed è forse la parte più importante del gioco, quella che fa capire come si svolgeranno le azioni. Dettaglia, in una lista, quale giocatore agisce e cosa deve fare. Il Turno è l’unità base di misura delle partite (anche se molti giochi non prevedono turni organizzati in maniera rigida). Il turno di gioco (*Game turn*) sarà composto da turni dei giocatori (*Player turn*), suddivisi in Fasi di gioco (*Phase*), a loro volta suddivise in Segmenti di fase (*Segment*), talvolta organizzati in mini sequenze finali delle “passi” (*Step*).

In alcuni giochi (solitamente a livello strategico), i turni di gioco sono assemblati in set ripetibili, per consentire funzioni che si svolgono sporadicamente. Ad esempio, in un gioco con turni mensili, ogni tre mesi (o ogni anno) possono aver luogo determinati eventi di produzione. Questo gruppo di turni di gioco potrebbe essere chiamato “ciclo di gioco”. In alcuni casi entrambi i giocatori svolgono una funzione (interagiscono) durante una parte del turno di gioco. In questo caso l’attività potrebbe essere definita come “congiunta”.

**Shift :** spostamento (di colonna) sulla CRT. È uno dei mezzi per simulare speciali effetti sui combattimenti (es. terreno).

**Squad :** squadra (Fr. Équipe). Piccola unità composta da almeno 16 soldati.

**Stack :** gruppo (Fr. Empilement) perché impilamento, ammassamento, ammucchiamento suonano male o significano altre cose come radunata. Infatti si tratta di un insieme (gruppo) di unità amiche che occupano lo stesso esagono. Il numero di unità che possono stare assieme in un esagono può variare per tipo o per forza e natura del terreno.

**Stacking value :** valore di raggruppamento. Espressione numerica che indica la capienza di un esagono occupato da più pedine amiche. A volte è misurata in punti forza, altre volte in specifici punti di raggruppamento.

**Standard game :** gioco normale (spesso in contrapposizione con gioco avanzato, più complesso). L’insieme delle regole che costituiscono la base di un gioco che può essere più complesso (ad es. le regole base non tengono conto di eventuali regole opzionali).

**Step :** letteralmente “passo”, nel senso di gradino, parte di un intero. (“Fr. Pas”). La parte di un’unità che si può perdere in combattimento. Nella maggioranza dei giochi la perdita di uno Step richiede di sostituire l’unità con una più de-

bole o di girarla sul dorso (dove è stampata la parte debole). Le unità possono avere uno-due Step o anche di più, indicati con appositi marker.

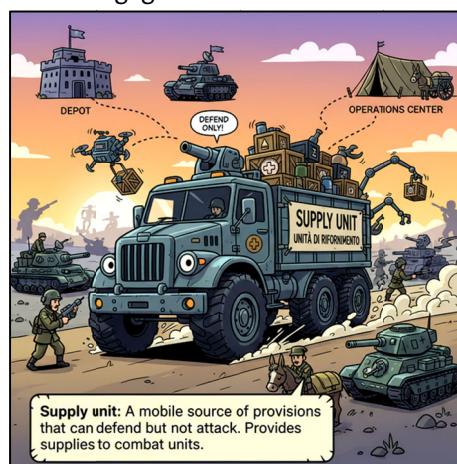
**Stragglers :** sbandati. Spesso sinonimo di Deserter o disertori. In particolare erano quelli che scappavano durante la guerra civile americana.

**Strategic Movement :** in alcuni sistemi le unità possono muovere molto più lontano di quanto consentito dalla loro MA (*Movement Allowance*), purché si tengano a debita distanza dal nemico. Ciò rappresenta la capacità di un’armata di utilizzare la propria capacità di trasporto al massimo delle sue potenzialità, principalmente perché non deve essere costantemente pronto a incontrare e combattere le unità nemiche lungo il cammino.

**Supply :** rifornimento (Fr. Ravitaillement ; Sp. Suministro). Tutto quanto necessitano le truppe in Campagna (materiali, armi, viveri e vestiario). Le unità saranno quindi rifornite (*in supply*) o non rifornite (*out of supply*).

**Supply line :** sinonimo di linea di Comunicazione (vedi) o di linea di rifornimento che origina da una fonte di rifornimento.

**Supply unit :** unità di rifornimento. Si tratta di una fonte di rifornimento che può a sua volta muovere. La funzione principale di tale unità è quella di fornire rifornimenti alle unità combattenti sul campo. Unità come questa possono normalmente difendersi ma non attaccare. (nei sistemi Campagna di Zucker possono essere anche Depositi, Centri operativi o Carri bagaglio).



**T**

**Target Acquisition :** acquisizione del bersaglio. Quando un bersaglio lontano è visibile ad un tiro a lunga distanza.

**Target Hex :** esagono bersaglio. Termine dei giochi tattici che indica un esagono occupato da un unità bersaglio (Fr. Cible). Non deve necessariamente contenere unità nemiche ma può avere installazioni da bloccare o distruggere (es. ponti, aeroporti ecc.)

**Task :** missione (Fr. Tâche). Un’azione parte di un elenco di azioni specifiche che una unità può eseguire durante il turno.

**Task Force :** formazione creata per un’operazione. Spesso collegata a giochi navali ed indicata da una pedina sulla mappa (mentre le varie unità si trovano fuori mappa su un

